Manuales operativos de la 24

Flotilla Geweih

Sección “Unterseebootsflotille”

Manual de Instalación del mod RuB MS04



Autor:
Karl Johan, comandante del U-124

Fuentes:
Foros de la 24 Flotilla Geweih

Índice de contenido





Introducción

Este manual pretende dar a conocer y facilitar la instalación del mod RuB 1.45, dentro del SH3.
En este documento trataremos sobre la versión 1.45 Multi MS04 v1.2, que fue desarrollada por el comandante Buttjer (U-768), para la 24 Flotilla Geweih.

El mod RuB ha ido arraigando fuertemente en las campañas oficiales de la 24 Flotilla debido a la gran acogida con que los comandantes la recibieron, estabilidad, mejoras técnicas, su poco "peso" y facilidad de carga que permite agilizar las partidas multijugador.

El RuB está diseñado fundamentalmente para jugar partidas multijugador. No debemos buscar los gráficos del GWX ni grandes efectos especiales.

Las principales virtudes son: mucha estabilidad y alta velocidad de carga de las partidas Por eso, la modalidad de "Carrera" se ha puesto en un mod aparte, dentro de RuB, para permitirnos realizar partidas multijugador hasta con 8 comandantes en los servidores de UbiSoft sin que se ralentice.

También se ha mejorado la interfaz más una mayor lectura de los diales, órdenes integradas, etc...



Diferencias entre SH3 y Rub

Los cambios más significativos que podemos destacar tras instalar RuB, son los siguientes:

Ajuste ambientales
Modificados los uniformes de la tripulación y las medallas para ser más realistas.
Modificadas las fechas de disponibilidad de los uboot.
Ajuste del daño producido por el cañón del puente para coincidir con el historico.
Ajuste del rango de las Star Shells de 500m a 1500m.
Ajustado el tiempo de recarga del cañon de cubierta para ser más realista.
Ajustado la efectividad de las bombas.
Ajustado el tiempo de perdida de contacto a 40 min.
Ajustado la IA del Flak a un rango efectivo
Ajustada la efectividad de las cargas de profundidad y el sonar a finales de la guerra.

Ajustes en submarinos
Panel del hidrófono más legible.
Ajustes de los rangos de los uboot tipos VII y IX.
Ajustes en los mandos para facilitar la lectura por la noche.
Eliminado la cruz en el UZO.
Monógrafo vertical en la carta naútica.
Diales más legibles.
Alterado el indicador de fatiga de la tripulación para que sea menos alarmante.

Ajustes en controles
Eliminado el comando ‘Enter’ para evitar lanzamientos accidentales de torpedos.

Para una mayor información sobre las novedades y mejoras del mod, en la documentación, tras descomprimirlo, veremos una carpeta llamada “Documentación RuB” donde hay un archivo de texto con todas las modificaciones que se han ido incluyendo en el mod (aunque está en francés se entiende bastante bien).

Novedades de la versión MS04 versión 1.2

Nuevo libro de reconocimiento de JonZ
Nuevo fichero 1024x768.ini
Nuevos arreglos de los torpedos
Nuevos arreglos de las cargas de granadas por Ducimus
Nuevo fichero sonido de las cargas de profundidad
Modificación del embarco de los torpedos con arreglo al año
Añadido especialista Flak





Nuevo fichero IA (arreglos sensors DD)
Nuevos arreglos de los Sensors por Rubini
Nuevos ficheros mensajes Oficiales
Correcciones unidades Dlf, Dock1, Hood, Bismark, Tirpitz, Souz, NHOS, NPRT, SU1
Correcciones puerto New-York
Pequeñas diversas correcciones sobre los ficheros txt, sim y cfg
Corrección mod Wolfpack y St Nazaire
Correcciones ficheros Menú y ayuda española

Instalación

El primer el paso, y más evidente, es el de descargarse el mod a nuestro ordenador. Este lo podemos descargar de la dirección,

http://sh3.mine.nu/3/download.php?view.27

El mod ocupa 323Mb.

Este mod ha de ser usado con una instalación limpia de SH3 y el parche 1.4b (o una instalación “Emme Gamer For Ever”).
El parche 1.4b, si no lo tenemos, podemos descargarlo desde:
http://www.subsim.com/subsim_files/patches2005_sh3.html

No hace falta instalar ningún gestor de mods, ya que RuB lo lleva incluido el Jsgme 2.20

El mod viene acompañado del Patch de Max que, al instalarlo, blinda el juego para las partidas oficiales de la comunidad Mille-Sabords.







Una vez tenemos la instalación básica ejecutamos el archivo RUB1.45 MSXX y verificamos la ruta de instalación, que por defecto será la original del SH3:

C:\Archivos de programas\Ubisoft\SilentHunterIII



Tras seguir los pasos que se nos indica en la pantalla de instalación ya podemos lanzar la nueva versión, utilizando el icono del escritorio o desde el "*Menú de Inicio\Todos los programas\Ubisoft\Silent Hunter III RUB 1.45 MS 04\Silent Hunter III Multi*"









Una vez que hemos entrado en el programa debemos acceder al menú de “*Opciones*” y es coger todas las opciones (Texto, Voces y Teclado) en alemán (opción '*German*') aplicamos los cambios y cerramos la aplicación.

La próxima vez que iniciemos el SH3 estará en castellano.











Modalidad Single

El mod permite jugar en modalidad “Carrera” activando el mod Wolfpack, lo que nos permitirá entrenarnos con los ajustes multijugador.

Disponemos de la misión “U505 Prueba” que nos permitirá conocer las posibilidades de discreción con los nuevos reglajes del mod.

Importante:
La velocidad lenta (Avance despacio) ha sido ajustada a 2 nudos para dificultar la detección.

Modalidad Multijugador

Esta versión de RuB ha sido diseñada principalmente para partidas multijugador, de hasta 8 comandantes y con las reglas de juego que la 24 Flotilla Geweih utiliza en sus torneos oficiales.

Encontraremos en el juego 5 misiones multi MS04 para probar en multijugador.

Los parámetros de realismo están dentro del mod:

- Modalidad fácil (vistas externas, mapa de contactos y oficial de armas)
- Modalidad difícil (mapa de contactos y oficial de armas exclusivamente).

El disparo manual, queda a discreción de cada comandante.

Para jugar en una partida multijugador, es importante desactivar el mod Wolfpack, este mod solo debe activarse para el modo “Carrera”.

Importante:
La velocidad lenta (Avance despacio) ha sido ajustada a 2 nudos para dificultar la detección.





Problemas conocidos

1) Si una vez en el menú principal, está directamente en castellano, debemos cerrar el simulador y borrar la carpeta SH3 de “*Mis Documentos”* (debido a que estamos usando los archivos ingleses de la traducción oficial de la 24 Flotilla que no son compatibles con RuB, que usa los archivos alemanes del juego) y ejecutar de nuevo RUB 1.45 Multi.
2) Si habéis instalado el mod en una instalación que ya ha estado funcionando, hay que borrar o renombrar la carpeta SH3 de “*Mis Documentos*” antes de lanzar el juego.

Nota para los editores de misiones (GEM)

RuB no permite generar misiones debido a las modificaciones realizadas en los archivos del juego.
Pero se puede activar el mod Wolfpack para generar una misión (excepto la cobertura aérea, ¡que no se habrá que seleccionar!) y, acto seguido, recuperar esta última en “*Mis Documentos\SH3\data\cfg*”.

Esta misión generada queda registrada con el nombre "*themap.map*". Tan solo debemos renombrar el archivo y sustituir la extensión "*.map*" por "*.mis*", luego mover el nuevo archivo a una carpeta con el mismo nombre.

A partir de ese momento, esa misión puede usarse en el directorio “*Multimissions\German*” para jugarla con MS 04 sin necesidad de activar el mod Wolfpack. Estas misiones generadas en principio utilizan las unidades básicas del SH3.